

**PENGEMBANGAN MEDIA *COMPUTER ASSISTED
INSTRUCTION (CAI)* PADA MATA PELAJARAN
TEKNIK KOMPUTER JARINGAN DI SMK**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S.1)*



OLEH

**ARIEF SAFALAS
54113/2010**

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

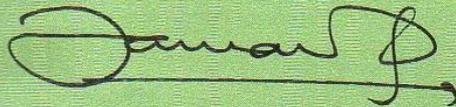
Pengembangan Media *Computer Assisted Instruction (CAI)* pada Mata Pelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X di SMK

Nama : Arief Safalas
NIM/BP : 54113 / 2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

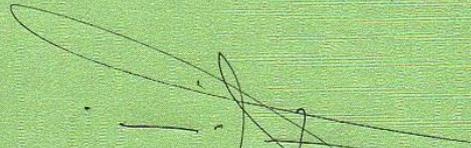
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



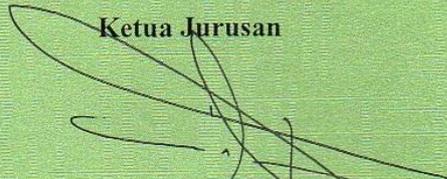
Dr. Darmansyah, ST, M.Pd.
NIP. 19591124 198603 1 002

Pembimbing II



Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP. 19610116 198703 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Computer Assisted Instruction*
(CAI) pada Mata Pelajaran Teknik Komputer
Jaringan Kelas X di SMK
Nama : Arief Safalas
NIM/BP : 54113/2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

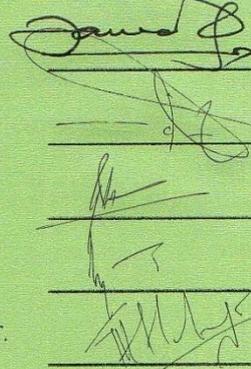
Ketua : Dr. Darmansyah, ST,M.Pd.
NIP. 19591124 198603 1 002

Sekretaris : Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP. 19610116198703 2 001

Anggota : 1. Dra. Zuwirna, M.Pd.
NIP. 19580517 198503 2 001

2. Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP.19830126 200812 2 002

3. Meldi Ade Kurnia Y, ST, M.Pd.T.
NIP. 19840523 200812 1 003



The image shows three handwritten signatures in black ink, each written over a horizontal line. The signatures are cursive and somewhat stylized, corresponding to the names of the examiners listed to the left.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ARIEF SAFALAS
NIM/BP : 54113 / 2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknomogi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Computer Assisted Instruction (CAI)* pada Mata Pelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X di SMK

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, Agustus 2017
Yang menyatakan,



Arief Safalas
NIM/BP : 54113/2010

ABSTRAK

Arief Safalas (54113) :Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Pada Mata Pelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ) Kelas X di SMK Subulus Salam.

Bedasarkan hasil penelitian penulis terlihat bahwa proses belajar mengajar masih kurang optimal. Hal initerbuktidari banyaknya siswa yang *pasif* dalam belajar yang di sebabkan penggunaan media yang kurang menarik, mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Pada penelitian ini penulis melakukan pemanfaatan sebuah media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran yang bertujuan untuk meneliti bagai manakah Pengembangan mediaCAI Pada Pelajaran TKJ di SMK Subulus Salam.

Prosedur pengembangan menggunakan model *research and development* (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk. Subjek penelitian adalah 2 orang ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran TKJ dan 2 orang ahli media yaitu dosen jurusan KTP FIP UNP dan 5 orang siswa kelas X di SMK Subulus Salam. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, format penilaian *validitas* dari aspek materi, mediadan angket persepsi subjek uji coba terhadap *praktikalitas* penggunaan media.

Proses hasil pengembangan ini melalui beberapa tahapan yaitu menganalisis kurikulum yang diterapkan di sekolah dan menganalisis media yang akan di terapkan pada siswa. Dan langkah selanjutnya merancang media dengan bantuan *flowchart*, *storyboard*, validasi produk dan uji coba *praktikalitas*. Selanjutnya, media dibuat menggunakan *macromedia flash* dan ditunjang dengan *desainbackground* menggunakan *photoshop*. Pada uji hasil validasi terhadap media CAI dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* maka didapat untuk ahli materi dengan skor nilai 60 dan 63, dimana skor maksimal 70 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, untuk ahli media mendapatkan nilai 76 dan 78, dimana skor maksimal 85 dengan kategori sangat baik. Hasil uji *praktikalitas* media pada mata pelajaran TKJ kelas X SMK Subulus Salam maka didapat persentasi 98,89 dan dapat dikategorikan “Sangat Praktis”. Dengan ini maka media yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk mata pelajaran TKJ di SMK Subulus Salam.

Kata Kunci : Pengembangan, Media CAI, Teknik Komputer Jaringan (TKJ)

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **”Pengembangan Media *Computer Assisted Instruction (CAI)* Pada Mata Pelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ) Kelas X di SMK Subulus Salam”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd.selaku dosen Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dra. Eldarni M.Pd.selaku dosen Pembimbing II yang sudah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
4. Ibu Dewi Suryaningsih, S.Pd dan Ibu Ermita, S.Pd selaku Guru mata pelajaran TKJ kelas X di SMK Subulus Salam yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

5. Keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan studi ini.
6. Sahabat-sahabat penulis yang mungkin tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan motivasi, semangat dan masukan agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan TP 2010 terutama TP NR 2010 untuk segala kenangan indah yang pernah kita alami selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas kebersamaan yang nantinya akan menjadi kenangan dalam perjalanan hidup penulis.
8. Seluruh keluarga besar Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, HMJ-TP yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan semangat dan doa bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
9. Semua pihak yang mungkin tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, karena sudah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih atas segala doa dan masukannya.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan menempatkan semuanya pada tempat yang sebaik-baiknya disisi Allah SWT, Amin. .Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis, pembaca dan juga memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Namun, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari

berbagai pihak agar skripsi ini menjadi lebih baik. Atas kritik dan saran dari pembaca penulis ucapkan terimakasih.

Padang, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAKi
KATA PENGANTAR.....	..ii
DAFTAR ISI.....	..v
DAFTAR TABEL.....	..vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRANix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Spesifik produk yang diharapkan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan	7
G. Manfaat penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Media pembelajaran	10
2. <i>Media Computer Assisted Instruction</i>	18
3. Hubungan Metode CAI dengan Mata Pelajaran Teknik Komputer Jaringan.....	21
4. Analisis Validitas dan Praktikalitas Instrumen.....	29
B. Kajian Penelitian yang Relevan	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Model Pengembangan	34
C. Prosedur Pengembangan Media	36
D. Uji Coba Produk Media Interaktif.....	38
E. Subjek Uji Coba	38

F. Instrumen Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	47
A. Hasil Pengembangan	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	56
C. Revisi	64
D. Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR RUJUKAN.....	74
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli <i>Media</i>	39
2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Praktikalitas oleh Siswa	41
3. Hasil Penilaian Media CAI Oleh Validator Materi 1.....	56
4. Hasil Penilaian Media CAI Oleh Validator Materi 2.....	57
5. Hasil Penilaian ValiditasMedia CAI oleh Ahli Materi	58
6. Hasil Penilaian Media CAIOleh Validator Media 1	59
7. Hasil Penilaian Media CAIOleh Validator Media 2.....	60
8. Hasil Penilaian Validitas Media CAIPada Mata Pelajaran TKJ Oleh Ahli Media	61
9. Kesimpulan Hasil Uji Praktikalitas Media CAIMata Pelajaran TKJ Kelas X.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Halaman Awal Media	7
2. Prosedur Penelitian Pengembangan Media.....	35
3. Membuat ukuran pada tampilan <i>adobe photoshop</i>	51
4. Membuat template pada tampilan <i>adobe photoshop</i>	52
5. Desain media pembelajaran	52
6. Media pembelajaran menggunakan format PNG.....	53
7. Perancangan media menggunakan <i>macromediaflash</i>	53
8. Pembuatan layer pada <i>Macromedia Flash</i>	54
9. Hasil akhir uji coba tes.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Mata Pelajaran TKJ	75
2. RPP Mata Pelajaran TKJ	85
3. Flowchart	87
4. Storyboard	88
5. Hasil Uji Praktikalitas <i>MediaCAI</i>	90
6. Penilaian Validator Ahli Materi 1	81
7. Penilaian Validator Ahli Materi 2	95
8. Penilaian Validator Ahli <i>Media</i> 1	97
9. Penilaian Validator Ahli <i>Media</i> 2.....	100
10. Angket Keptaktisan	102
11. Surat Permohonan Izin Penelitian	104
12. Surat Dari Kesatuan Bangsa, Politik	105
13. Surat Pernyataan Penelitian	106
14. Surat Balasan Dari Sekolah.....	107
15. Lampiran Dokumentasi.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini era globalisasi menuntut kesiapan yang lebih matang dalam segala hal. Bidang pendidikan merupakan salah satu andalan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan zaman. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat kita tingkatkan sehingga memiliki kemampuan dan keterampilan untuk membawa bangsa ini kearah yang lebih baik. Penyelenggaraan pendidikan disuatu Negara dapat di lihat dari sejauh mana pendidikan tersebut terealisasi.

Bedasarkan Undang – Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa :

“pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab”.

Pengembangan potensi peserta didik dalam pendidikan, guru sebagai subjek dalam pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam terciptanya proses pembelajaran yang baik. Maka sangat dituntut sekali kreatifitas dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, agar peserta didik dengan mudah untuk memahami pembelajaran.

Melihat pesatnya perkembangan teknologi saat sekarang ini menuntut guru untuk mengajar menggunakan media komputer, agar pembelajaran lebih praktis. Mengingat banyaknya berbagai *software* yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dalam menyampaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Pada pembelajaran dengan media komputer siswa berinteraksi langsung dengan media interaktif komputer, sementara guru bertindak sebagai *desainer* dan *programmer* pembelajaran. Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin konkret pembelajaran yang diselenggarakan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran akan semakin efektif.

Dari pengamatan yang pernah penulis lakukan di SMK Subulus Salam Pasaman Barat, di mana guru Teknik Komputer Jaringan (TKJ) sudah menggunakan media *power point* dalam menyampaikan materi pelajaran. Akan tetapi, media tersebut masih belum meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, siswa masih belum tertarik dan tidak semangat dalam memperhatikan pelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal/cenderung rendah. Maka dari itu penulis menyarankan untuk mengembangkan media interaktif lain dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah.

Ketersediaan berbagai macam aplikasi komputer saat ini sangat memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, adanya ketersediaan labor komputer di sekolah memudahkan lagi dalam

penyampaian materi menggunakan media pembelajaran. Di SMK subulusalam labor komputer memiliki 15 unit computer yang bisa di operasikan.

Penulis menggunakan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada skripsi ini sebagai salah satu model pembelajaran yang menggunakan *software* komputer yang tepat untuk mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Pembelajaran CAI merupakan upaya pembelajaran yang menggunakan media komputer atau dirancang dengan komputer. Untuk melakukan praktek pembelajaran CAI, guru harus mampu mengoperasikan komputer dengan baik. Pada pembelajaran CAI komputer menjadi pusat pembelajaran (*center of learning*) di mana siswa berperan aktif dalam mempelajari suatu materi dengan media utama komputer.

Penggunaan media CAI paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga mampu mengatasi kesulitan belajar siswa dan perbedaan gaya belajar. Karena dengan penggunaan media CAI sebagai media pembelajaran mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan mudah dipahami siswa. Di semua bidang teknologi, kepakaran dari pengguna dalam menggunakan suatu teknologi merupakan faktor yang dapat menentukan keberhasilan teknologi tersebut.

Molenda (2008:5) mengemukakan bahwa “media pembelajaran CAI yang dikembangkan saat ini termasuk dalam kawasan teori *creating* (membuat/menghasilkan) satu jenis media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran (*facilitating learning*) dan

meningkatkan hasil belajar siswa (*improving performance*)". Salah satu kelebihan dalam pemilihan teknologi berbasis komputer (CAI) ini adalah untuk memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dalam memahami satu konsep atau materi pembelajaran.

Berikut keuntungan dalam menggunakan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction (CAI)* pada pembelajaran berbasis komputer antara lain :

1. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada anak didik, baik berupa informasi maupun latihan soal-soal untuk meningkatkan mutu belajar dan melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer.
2. Materi pelajaran dapat disajikan program CAI melalui berbagai metode seperti *drill and practice*, *tutorial*, simulasi, permainan, *problem-solving*, dan lain sebagainya.
3. CAI atau pengajaran dengan bantuan media komputer adalah pengajaran yang menggunakan media komputer sebagai alat bantu. Komputer itu dapat dilengkapi *software* tertentu sehingga memperluas fungsinya dan dapat digunakan sebagai mesin belajar atau *teaching machine*.

Dalam skripsi ini, penulis menggunakan media CAI dengan metode *tutorial* pada mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMK. Dalam hal ini aplikasi yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8*. Dengan *Macromedia Flash 8*, materi pelajaran yang biasanya ditulis di buku bisa

dipindahkan ke perangkat komputer. Tidak hanya berupa *slide* biasa tapi berupa sebuah deretan animasi yang sangat menarik.

Penulis berpendapat perlu dilakukan penelitian sehubungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi ini, Untuk itu dilakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Model *Computer Assisted Instruction* (CAI) Pada Mata Pelajaran Teknik Komputer Jaringan di SMK Pasaman Barat**”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam Penelitian ini yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dari guru.
2. Minimnya penggunaan media yang lebih bervariasi oleh pendidik dalam pembelajaran.
3. Pemahaman siswa pada mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan cenderung rendah dikarenakan penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran.
4. Belum banyak penggunaan program aplikasi komputer yang dapat dijadikan sebagai alat bantu media pembelajaran.
5. Kurangnya pemanfaatan media interaktif, kreatif, dan inovatif dalam penyampaian pembelajaran.

C. Perumusan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media *computer assisted instruction* (CAI) yang valid pada mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Bagaimana pengembangan media *computer assisted instruction* (CAI) yang praktis pada mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan di SMK.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk *computer assisted instruction* (CAI) yang valid sesuai kriteria kelayakan evaluasi dan media.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang praktis pada mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah *Media CAI* dalam bentuk media pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan. Agar produk yang dihasilkan dapat berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik :

1. Dari aspek isi atau materi media pembelajaran disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa.
2. Dari aspek pembelajaran, media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan soal tes pemahaman materi.

3. Dari aspek media, media pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.
- b. Pada tampilan kedua terdapat beberapa bagian yaitu :
 - 1) Pada halaman awal (*home*) terdapat beberapa pilihan menu yaitu tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Media

- 2) Menu tujuan pembelajaran merupakan menu yang nantinya akan menjadi tujuan siswa dalam membahas materi “sistem pengolahan kata.”
- 3) Menu materi merupakan menu utama yang nanti akan dipelajari lebih lanjut oleh siswa yang terdiri dari beberapa sub bagian.
- 4) Menu evaluasi merupakan menu selanjutnya untuk mereview kemampuan siswa setelah mempelajari materi tersebut.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh peneliti. Adapun asumsi dalam

penelitian ini yaitu pembelajaran menggunakan aplikasi komputer dengan menggunakan konsep *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang akan membantu guru dan siswa dalam mengatasi masalah belajar.

Sedangkan keterbatasan yang penulis alami dalam pengembangan ini adalah masalah waktu, karena harus koordinasi kembali mengenai jadwal kelas yang dapat di isi untuk melakukan proses penelitian pembelajaran. Mengingat sekolah baru saja melaksanakan ujian mid semester, karena itu perlu komunikasi dua arah antara penulis dan guru. Selain itu keterbatasan lain yang penulis alami adalah masalah biaya dan pokok pembelajaran, hingga akhirnya penulis mendapatkan satu KD untuk dilakukan uji coba pengembangan yakni pada KD “mengoperasikan *software* pengolahan kata”.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah dan Guru
 - a. Bahan masukan bagi guru untuk mengoptimalkan pemanfaatan media yang ada sebagai sarana dalam proses belajar mengajar.
 - b. Dapat mengembangkan konsep pembelajaran komputer dengan konsep pembelajaran *Computer Assisted Instruction* (CAI).
2. Bagi siswa
 - a. Dapat menambah wawasan dan sumber belajar serta melatih siswa untuk cermat dengan media pembelajaran yang ada.
 - b. Agar siswa bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi penulis

- a. Penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan dari ilmu yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah dalam meningkatkan dan mengembangkan wawasan, kompetensi, dan profesionalisme sebagai calon guru.
- b. Dapat merealisasikan produksi media disekolah.
- c. Sebagai syarat dalam menyelesaikan program studi S.1 pada Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.